

Морские волки

Конспективное изложение книги

**Перевод:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Джоффри К. Грабовски, Джейсон Лэнглойс, Роман Э. Раньери и Джесс Хайниг

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Ричард Дански и Джесс Хайниг

Редактор: Эллен Э. Майлс

Арт-директор: Лоуренс Снелли

Дизайн книги: Эллен Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Лоуренс Снелли, Ричард Кейн Фергюсон, Фред Харпер, Клинт Лэнгли, Брайан Лебланк, Алекс Шейкман и Рон Спенсер

Обложки: Эллен Э. Майлс

Содержание

Глава первая: Викинги, эйнхерьяр и обычаи Средневековья	4
• Эпоха викингов	5
• Клань	7
• Культ личности	11
• Домашний очаг и безжалостная чужбина	11
• Политика и законы	13
• Честь и распри	14
Глава вторая: Создание персонажа	16
• Имена	17
• Новые Способности	18
• Комбинированные Дисциплины	20
• Новые Дороги	20
• Достоинства и Недостатки	22
Глава третья: Особые правила	25
• Зимняя охота	25
• Летняя охота	26
• Путешествия	27
• Сражения на палубе	29
• Основание поселения	30
• Отряды	31

Глава первая: Викинги, эйнхерьяр и обычаи Средневековья

Говорить о ночной жизни викингов, не затронув фундаментальных сторон их смертной культуры, было бы не только трудно, но и непродуктивно. Первое же, что нужно понять современному человеку, по иронии судьбы редко было известно даже соседям викингов.

Несмотря на сложившийся архетип страны воинов, ценящих только силу и личную славу, Скандинавия представляла собой полноценную цивилизацию, отдельные наработки которой опережали даже передовую европейскую мысль. Например, многие законы викингов прекрасно работают и в современном обществе, а общий политический уклад отдалённо напоминает демократию. Правоведческая система Исландии – и да, речь здесь идёт именно о *системе* законов, а не простых решениях, выносимых старейшинами – и вовсе может считаться одним из самых серьёзных достижений средневековой юриспруденции.

Не соответствовал представлениям напуганных соседей и архетип викингов как неотёсанных варваров. Викинги постоянно мылись – по иронии судьбы, даже чаще большинства европейцев, – сочиняли поэмы с уникальными скальдическими мотивами и задавались нравственными вопросами.

Кроме того, для заледенелой страны, обделившей коренных жителей пищей и залежами полезных ископаемых (во всяком случае, известных в Средние века), Скандинавия отличалась на удивление развитой агрикультурной системой. Именно сельское хозяйство служило основным источником пропитания для скандинавов. Хорошие пахотные земли считались великой ценностью и передавались по наследству от отца к сыну.

Скандинавы и викинги

И к слову о "викингах". Хотя многие соседи действительно позаимствовали это слово у скандинавов и стали использовать в отношении всех обитателей этого заледенелого края, само определение "викинг" происходит от корня "vik", которым обозначали – по разным данным – пиратство, бухты, чужбину или мореплавание в целом. Иными словами, для самих скандинавов викингами были только отдельные представители их коллектива, занимающиеся морским и береговым грабежом. Забавнее всего то, что некоторые скандинавы могли быть викингами даже не всю свою жизнь.

Впрочем, учитывая, что и их европейские соседи, и даже многие современные исследователи называют всех скандинавов конца VIII – середины XI века викингами, мы позволим себе обратиться к этой же вольности и использовать термин "викинг" по отношению к любому скандинаву в сеттинге **Dark Ages: Vampire**.

Эпоха викингов

Строго говоря, знаменитая эпоха викингов продлилась немногим больше двухсот семидесяти лет – что в некотором смысле даже повышает значимость деяний, сумевших вселить ужас в сердца европейцев и даже некоторых арабов, африканцев и американцев за столь непродолжительный по историческим меркам срок.

По всей видимости, эпоха викингов началась в 793 году, когда целый отряд скандинавских налётчиков разграбил монастырь на северо-востоке Линдисфарна. Всего несколько десятилетий спустя набеги викингов стали регулярным явлением во всей Британии и даже северной части Франции. К концу 830-х годов викинги начинают осваивать земли Ирландии, создавая целые там поселения. Одновременно с этим они вступают в кратковременную войну с кордовским эмиратом под предводительством Абд ар-Рахмана II. Происходит это ни много ни мало потому, что викинги доплывают до Лиссабона и устраивают набеги на другие части средневековой Испании.

Приблизительно в 870 г. викинги доплывают до Исландии и основывают первое поселение, а затем и столицу будущего государства – Рейкьявик. Немногим позже они добираются и до Гренландии.

Но ещё более грандиозные достижения викингов ждут впереди. В 885 году целый флот викингов осаждает Париж. Спустя один век, в 986 году, они доплывают до Северной Америки и основывают свои поселения в так называемом Винланде. Начиная практически с первых лет нового тысячелетия они в открытую заведуют английским престолом и правят Англией до 1042 года. После недолгого периода безвластия один из известнейших предводителей викингов, Харальд Суровый, предпринимает попытку вернуть своему народу английский престол. Его гибель приводит не только к отказу викингов от дальнейших завоеваний, но и к фактическому завершению знаменитой "эпохи викингов".

Торговля

Викингов, безусловно, запомнили как воинственных дикарей и бесстрашных завоевателей – но насколько этот стереотип соответствует действительности? Не стоит и говорить, что набеги, захват территорий и колонизация необжитых земель и вправду имели место в истории. Тем не менее, львиная доля деятельности скандинавов в этот период заключалась в торговле. Едва ли не самым популярным кораблём среди викингов считался кнорр – то есть именно *торговое* судно, которое строили приблизительно с той же частотой, что и боевые драккары. Более того, для путешествий на более короткие дистанции викинги изобрели и удобное, небольшое торговое судно, которое называлось карфи.

Торговые пути викингов вели в Персию и Византию, Исландию и Испанию, Францию и Иберию, Русь и Винланд, Францию и Магриб. Говоря прямым языком, в своих коммерческих достижениях викинги уступали разве что арабам – с которыми они, кстати, беспрерывно поддерживали торговые отношения.

Богатства и слава

И всё же не следует заходить слишком далеко в отвержении устоявшихся стереотипов. Культура викингов в самом деле строилась на стяжании славы и совершении великих деяний, достойных упоминания в будущих сагах. Многие викинги – не исключая и их загробных сородичей – искали славы не столько для украшения жизни, сколько для придания веса своей героической смерти. Искренняя вера в то, что достойные воины будут восседать рядом с богами и пить с ними мёд, *по меньшей мере* учила викингов смеяться над болью и страхом смерти. Однако порой она и вовсе подталкивала их к осознанному поиску благородной гибели.

Именно этот аспект философии викингов отличает скандинавских вампиров от других "Каинитов" Европы. Абсолютное большинство *афтергангеров* – как называют себя скандинавские вампиры – не уделяют практически никакого внимания традиционной ночной политике, без которой не мыслят своего существования кровососы из южных стран. В сущности, афтергангеры не торопятся даже делить себя на кланы и иные сообщества в той степени, в какой это делают Каиниты континентальной Европы.

В их глазах, все они – мёртвые воины, павшие славной смертью от рук кровососущих чудовищ, но получившие шанс умереть снова, *ещё более* благородной смертью. Боги дают им шанс проявить себя так, как не может ни один смертный. Эту силу нельзя растрчивать на интриги, политику и другие дела, имеющие слишком мало общего с настоящими подвигами. Боги даруют им шанс стать героями – и этот шанс не следует упускать.

Вампиры, следующие этой философии, называют себя *эйнхерьяр*, то есть *сражённые воины*. Те, кто не хочет расставаться с жизнью во имя подвигів, считаются трусами и глупцами. Такие вампиры чаще всего покидают обжитые скандинавские земли и отправляются в ещё только осваивающиеся поселения вроде Рейкьявик, хотя в некоторых городах викингов их число может даже преобладать над горделивыми эйнхерьяр.

Стоит заметить, что к началу стандартной хроники **Dark Ages: Vampire** традиции эйнхерьяр уже отживают своё – что, по иронии судьбы, полностью соответствует их представлению о желаемом положении дел, поскольку мёртвые герои *и должны* покинуть землю. Несмотря на это, вампиры, жаждущие лишь славы и героической смерти, встречаются почти в каждом поселении викингов. Во многих местах эйнхерьяр даже составляют основной костяк ночного общества кровососов. Мало того: некоторые эйнхерьяр основывают собственные поселения, приводя в них людей и предлагая им жить по своим законам.

Тем не менее, с каждым десятилетием в Скандинавии появляется всё больше вампиров, не желающих расставаться со своей вечной жизнью ради языческих идеалов. Как уже говорилось, такие вампиры чаще всего отправляются за рубеж – например, в Исландию или на Фарерские острова, – но хватает и тех, кто остаётся в родных поселениях.

Кланы

Хотя афтергангеры видят себя в первую очередь викингами и уже потом – *мёртвыми* викингами, они всё же признают влияние крови на их посмертное существование.

Гангрел

Самым многочисленным кланом ночной Скандинавии считается Гангрел, которых большинство афтергангеров называют *варграми* – то есть волками. Эти вампиры не связывают себя с легендами Каинитов континентальной Европы, считая себя не потомками Каина, а избранниками богов и героями ещё не написанных саг. Во время эпохи викингов трудно встретить варгра, который не был бы страстным сказителем или даже талантливым скальдом.

Не считая этой всеобщей черты, в Скандинавии Гангрел практически лишены каких-либо стереотипов. Одни открыто живут среди смертных подобно ярлам. Другие рыщут среди снегов, лесов, скал и фьордов, практически не вступая в контакт с другими вампирами. Третьи возглавляют военные экспедиции, четвёртые прячутся в трюмах торговых судов, направляющихся в Европу, а пятые ведут смертных последователей основать новое поселение.

Стоит заметить, что с терминологической точки зрения не все *варгры* принадлежат к клану Гангрел, и в целом это слово означает любого кочевого вампира. Тем не менее, в эпоху викингов Гангрел странствуют настолько часто, что иногда афтергангерам оказывается попросту невдомёк, что вампир, которого они называют варгром, даже не состоит в клане Гангрел.

Бруха

Несмотря на южные корни клана, сегодня Бруха считается второй по численности скандинавской семьёй вампиров. Большинство из них охотится на людей в крупных торговых городах викингов наподобие Шлезвига или Бергена. Старейшинам клана – и даже многим молодым Бруха – приходится по душе идея афтергангеров о возможности выгодного сосуществования живых и мёртвых.

Увы, родовое проклятие Бруха нередко приводит к тому, что они становятся самыми неуправляемыми и свирепыми афтергангерами даже вопреки своей воле. После первой же вспышки безумия многие из них оказываются вне закона несмотря на то, что их идеалом было именно установление мирных контактов с соседями.

Малкавиан

Малкавиан играют среди афтергангеров ту же роль, что и Локи в пантеоне скандинавских богов. Они безумны и хаотичны, но в то же время способны открывать окружающим будущее или предлагать решения, которые оказываются эффективны именно благодаря своей неожиданности. Несмотря на это, редкость Малкавиан и тот страх, который они (наряду с уважением) вызывают у афтергангеров означают, что среднестатистический эйнхерьяр даже не встретит одного из этих вампиров во время своего самоубийственного поиска славы.

Носферату

Учитывая тесноту большинства поселений викингов и сравнительно близкое сосуществование смертных и афтергангеров, Носферату редко Обращают людей в этом краю вечных льдов. Скорее всего, потенциальный сир просто сделает из хорошего кандидата своего гуля, но не вампира, поскольку тому было бы чрезвычайно трудно скрыться как от напуганных смертных, так и от кровожадных эйнхерьяр.

Тореадор

Тореадор встречаются среди викингов не так редко, как можно было подумать – однако вместо изящной поэзии они чаще всего уделяют внимание сложным, практичным предметам и инструментам, свидетельствующим о мастерстве ремесленника. Многие Тореадор в жизни сами были оружейниками, корабелями и другими ремесленниками – или скальдами.

Тремер

Тремер появляются в Скандинавии только под самый конец эпохи викингов и почти сразу зарабатывают репутацию вероломных преступников и святотатцев. Сведения о похищении Гангрел в Европе быстро раскаляют эти отношения добела, а когда Тремер начинают посылать в Скандинавию своих неонатов в качестве лазутчиков, приказывая им разузнать как можно больше о местной рунической магии, эйнхерьяр окончательно объявляют Тремер войну.

Вентру

На протяжении большей части эпохи викингов Вентру были сравнительно редкими гостями в городах Скандинавии. Однако после того как Ласомбра начали использовать христианскую веру в качестве основного оружия для завоевания этих земель, Вентру вступили в борьбу за территорию, заодно наполнившись решимостью прогнать из этих холодных краёв всех Гангрел –которые до этого момента были основной силой среди афтергангеров. После бесчисленных подкупов, военных походов и даже прямого сотрудничества с королём Скандинавии Вентру наконец заявляют о себе как о главных претендентах на абсолютную власть над страной.

Ласомбра

До начала христианизации севера Ласомбра пристально изучали положение дел в Скандинавии, не предпринимая, однако, явных шагов по захвату этих земель. Тем не менее, первые миссионеры, прибывшие в города викингов из континентальной Европы, невольно показали Ласомбра дорогу к власти над Скандинавией. Теперь эти Каиниты проникают во все духовные институты, незаметно используя христиан для медленного искоренения ложных богов – в том числе и богов во плоти.

Цимисхи

Цимисхи всегда интересовались северными землями и достаточно часто посещали их сами. Вместе с тем, свободолюбивая природа викингов казалась им чуждой и даже отталкивающей. Это не означает, что Цимисхи отказывались от

своих прав на присутствие в Скандинавии или даже правление отдельными городами. Однако там, где местные эйнхерьяр следуют идеалам чести, Цимисхи используют сложную и жестокую политику подчинения, иногда даже Обращая смертных против их воли.

Любопытно, что появление лазутчиков из числа молодых Тремер заставило Цимисхов объединиться с местными Гангрел – хотя, как и в другие периоды истории, таким союзам редко удаётся продлиться хоть сколько-нибудь долгий срок.

Ассамиты

Ассамиты встречаются на территории Скандинавии куда чаще, чем думают эйнхерьяр. Тем не менее, они видят смысл своей ночной жизни в том, чтобы бороться с потомками Каина – а скандинавские афтергангеры, в их глазах, неоспоримо относятся к числу его отпрысков. Поэтому Ассамиты охотятся на любых вампиров, от варгров до ярлов, не только отвергая все идеалы чести (в понимании викингов), но и совершая убийства *втайне*, что само по себе считается среди эйнхерьяр отвратительным злодеянием.

Каппадокийцы

Каппадокийцы – единственный клан, которому нечего предложить эйнхерьяр. Равным образом, мало кому из этих некромантов интересна жизнь, посвящённая поиску славы. Иными словами, большинство эйнхерьяр не встречали Каппадокийцев ни разу в жизни – и едва ли это произойдёт в хоть сколько-нибудь обозримом будущем.

Салюбри

Афтергангеры недолюбливают любых колдунов, однако многие из них уже успели скрестить с потомками Саулота мечи и обнаружить, что эти лекари отличаются жгучим религиозным рвением и в каком-то смысле обречены на героическую смерть. А это находит отклик в сердцах скандинавов, умеющих ценить как религиозный пыл, так и стремление к вознаграждению после смерти.

Последователи Сета

Представители этого клана встречаются с викингами ненамного чаще, чем Каппадокийцы, однако некоторым из них удаётся соблазнить скандинавов предложениями лучшей жизни. Однако попытка изучить философию клана показывает скандинавам, что Последователи Сета поклоняются – в представлении самих викингов – Йормунгандру (змею, стремящемуся поглотить мир) и Локи (богу обмана). А потому практически любой эйнхерьяр сочтёт делом чести убить Сеттита сразу после того, как он поймёт, чем тот занимается.

Равнос

Равнос настолько редко встречаются в Скандинавии, что большинство встреч между ними и викингами проходят лишь на чужбине. Основной костяк клана Равнос до сих пор находится в Индии. Если кому-нибудь из них и довелось Обратить викинга, такой одиночка должен быть поистине невиданным исключением.

Лэйбон

Несмотря на то, что викинги доплывали до самых разных точек Северной Африки (по меньшей мере до Магриба), они не заходили в её знойные пустыни. Иными словами, эйнхерьяр не только не встречали этих вампиров лично, но и, скорее всего, даже не слышали об их существовании.

Ламия

Ламии редко встречаются в Скандинавии, однако некоторым из них удаётся заработать достойную репутацию среди афтергангеров в качестве *валкуриэ* (или валькирий, как их станут называть в последующие века). Некоторые эйнхерьяр считают Ламий служительницами Хель – повелительницы мира мёртвых.

Лианнан

Отношения между Лианнан и эйнхерьяр целиком повторяют отношения между викингами и кельтами. Обе культуры видят друг в друге достойного врага. Они уважают друг друга за силу, отвагу и своеобразную честность, однако знают, что никогда не дадут сопернику уйти живым.

Каитиффы

Каитиффам редко удаётся выжить в суровых условиях Скандинавии, поскольку мало кто из эйнхерьяр станет протягивать руку помощи таким слабым созданиям. Варгры оставляют Каитиффов в лесах и снегах, где до них быстро добираются Дети Фенрира или другие оборотни. Ярлы, не уверенные, что их деревня сможет прокормить ещё одного вампира, попросту изгоняют их из своих поселений наружу, где тех нередко ждёт смерть от холода.

Култ личности

Викинги могут и не быть варварами, которыми их считают многие современники, но один факт всегда остаётся правдивым: викинги уважают личную силу. Это не обязательно означает, что их лидеры должны быть могущественными с физической точки зрения. Нет, викинги могут испытывать огромное почтение к мудрецам, к вождям, обладающим неотъемлемой харизмой, к опытным скальдам, не боящимся путешествий по заледенелым северным землям, или к ремесленникам, полным решимости выковать своё счастье собственными руками.

А подобная философия вдыхала жизнь в два самых необычных аспекта скандинавской культуры: уважение к женщинам и сравнительно мирное отношение к афтергангерам. Первое любопытно в том отношении, что викинги – опять же, считавшиеся дикарями во многих североевропейских странах – чтили женщин на всех социальных позициях, позволяя им выносить решения на судах, управлять поселениями, а по некоторым свидетельствам – даже вести их в битву. Конечно, это случалось нечасто, однако если женщина проявляла себя способным лидером, прагматичные северяне закрывали глаза на традиционную слабость, приписываемую её полу.

Что касается афтергангеров, то отношение к ним во многом зависело от того, как каждый вампир по отдельности умел себя подать. Жестоких хищников, явных безумцев или безобразных чудовищ вполне могли вытащить на солнечный свет или швырнуть в костёр при первом же столкновении, однако если вампир объявлял себя богом или солдатом, восставшим из мёртвых, смертные могли по меньшей мере позволить ему проявить себя.

Если после этого вампир показывал личную силу, харизму или умение руководить поселением, его могли не просто оставить в живых, но и сделать ярлом или капитаном судна. Конечно, такие случаи редко обходились без применения Дисциплин, наложения кровавых уз и замалчивания худших сторон вампиризма, однако в целом прагматизм викингов работал здесь так же, как и в случае с женщинами. Если отдельный индивид умел поставить свои способности на службу всему поселению, его недостатки (реальные или мнимые) были уже сравнительно неважны.

Домашний очаг и безжалостная чужбина

Начиная с зимнего солнцестояния, продолжительность тёмного времени суток во всей Скандинавии (и особенно в её северных землях) увеличивается до таких пределов, что некоторым вампирам удаётся бодрствовать неделями, если даже не месяцами, лишь изредка прячась от жгучих сумеречных лучей солнца – практически незаметных для смертных, но всё ещё ощутимых для афтергангеров.

Середина декабря считается среди викингов временем подготовки к военным походам. Ночные ярлы собирают целые отряды гулей и смертных хускарлов, связанных с ними клятвами чести. Смертные – под влиянием афтергангера или нет – ткут одежду потеплее, чистят или куют оружие и готовят свои корабли к отплытию. Вампиры, как правило, ищут в округе богатые запасы крови, зная, что в пути им редко будет удаваться подкрепить силы.

В весеннее равноденствие афтергангеры окропляют посевы собственной кровью, обещая людям добрый урожай. В пределах месяца все окрестные воины собираются в чертогах ярла, чтобы узнать, в какую из южных земель отправятся их корабли в середине лета.

С приближением летнего солнцестояния ярлы со своим воинством наконец отправляются на кораблях на юг, стараясь убежать как можно дальше от невероятно долгих северных дней (нередко достигающих двадцати часов в сутки).

По возвращении смертные сразу берутся за сбор урожая. Если он оказывается хорошим, они приносят богам жертву из сильной лошади и молодого раба. В обратном случае богам предлагают кровь старой лошади. Происходит это в осеннее солнцестояние. В эту же ночь афтергангеры собираются на всеобщую встречу – *альтинг*.

Под альтингом афтергангеры подразумевают встречу для обсуждения всех насущных вопросов ночной политики. Каждые девять вампиров должны выбрать одного судью. На самых крупных альтингах могут встречаться девять судей, решающих дела афтергангеров от лица сразу восьми или девяти десятков вампиров. Тем не менее, по старинным законам, число судей не может превысить девять индивидов, даже если на альтинг соберётся добрая сотня мёртвых северян. Раз в девять лет вместо обычного альтинга вампиры проводят ритуальную церемонию, во время которой и сами приносят различные жертвы богам.

Ночной альтинг не следует путать с обычным альтингом как собранием исландских старейшин.

Заснеженная глушь

Разумеется, далеко не каждый вампир согласится жить среди викингов, которых холодные климатические условия заставляют разводить костры даже внутри отдельных чертогов. Кроме того, хватает и тех, кто *жил* среди людей, но был изгнан после совершения преступлений, на которые так богата жизнь большинства афтергангеров.

Всё это означает, что многим вампирам приходится круглый год проводить за пределами поселений. Эти кочевые вампиры, нередко принадлежащие к клану Гангрел, известны викингам и афтергангерам под названием *варгры*.

Типичный год варгра начинается с весеннего равноденствия, когда звери наконец выползают из своих нор, делая возможным долгое путешествие на юго-восток. А подобное путешествие совершенно необходимо для кровососов, которым приходится искать убежище от вездесущего солнца в условиях увеличивающейся продолжительности дня. Мало какой варгр остаётся в Скандинавии к середине лета: даже солнцестояние он обычно встречает уже в русских землях.

Конечно, в поисках убежища на территории самой Скандинавии некоторые варгры прибегают к своим мистическим силам – наподобие Превращения. Но исключения есть исключения: большинство афтергангеров даже не пытаются жить в одних и тех же местах хоть сколько-нибудь продолжительное время. Вышеописанный цикл миграции *Скандинавия – Русь* становится неотъемлемой частью большинства варгров буквально до Окончательной смерти.

Политика и законы

Каждые несколько поселений на территории викингов входят в своеобразный округ. В действительности скандинавы не использовали устоявшегося названия для подобных географических объединений, однако в целом округ можно считать ближайшим аналогом европейского графства. Большинство людей – за очевидным исключением в виде рабов – живут совершенно свободно, занимаясь рыбалкой, сельским хозяйством, охотой или традиционным для викингов разбойным промыслом.

Удивительным образом, это делает викингов одной из редких средневековых культур, живущих по принципам, напоминающим демократию. Любые диспуты решаются на народном собрании – *тинге* (хотя в Исландии, где не было ярлов и действовали более строгие законы, споры разрешались советом старейшин на *альтинге*). Хотя на ход тинга мог повлиять местный ярл или его помощник, хускарл, в целом решения, вынесенные на тинге, представляли собой достаточно чистое выражение народной воли.

Ярл следит за соблюдением законов на территории своего округа и, говоря простым языком, выполняет всего одну функцию: обеспечивает выживание своего поселения. Единственной фигурой, стоящей над ярлом – над *всеми* ярлами, – считается конунг, хотя после христианизации Скандинавии конунга всё чаще называют королём.

В силу сравнительно демократического строя скандинавской цивилизации король обладает меньшей властью над викингами, чем правители континентальной Европы – над своими подданными. В качестве любопытной особенности скандинавского престолонаследия стоит отметить, что преемниками короля могут считаться не только сыновья, но и жёны, дочери или даже советники, не обладающие с ним кровным родством. Иногда соперничество за престол развязывало в Скандинавии настоящие гражданские войны, по итогам которой все выжившие представители проигравшей стороны бежали из страны прочь – порой лишь затем, чтобы основать за рубежом ещё одно скандинавское государство.

Рабы и верующие

Несмотря на свободолобие викингов, сами скандинавы редко оказывались достаточно великодушны, чтобы даровать свободу своим пленникам. Рабы практически не имели в их обществе собственных прав, их всегда могли принести в жертву богам, забить до смерти за отказ угождать хозяину или просто выкинуть на мороз в случае неподчинения. Иногда рабу позволялось выкупить свободу особенно ценным трудом, однако подобные случаи всегда были и оставались редкими исключениями.

По иронии судьбы, христианство, формально отменившее рабство во всех скандинавских землях, настолько урезало права крестьян, что спустя несколько десятилетий после начала массового обращения викингов в Веру Христову вся Скандинавия утратила изрядную долю демократичности и стала напоминать любое другое европейское государство с мощнейшей ролью светской и религиозной власти.

Честь и распри

Мало в какой европейской культуре честь и достоинство личности ценились так же, как в Скандинавии. Викинги жили и умирали за честь – будь то доброе имя самого викинга, его семьи, ярла или даже бога. Хотя сколько-нибудь простительное оскорбление чести вело к *хольмгангу* – ритуальному поединку, который обладал сложной системой правил (ограничивающих выбор оружия и доспехов) и продолжался до того момента, пока один из участников не терял все силы. Серьёзные оскорбления приводили к *эйнвигу* – сражению насмерть.

И то и другое должно было получить разрешение на местном тинге, поскольку убийство другого викинга без разрешения считалось преступлением. Однако викинги редко запрещали своим соседям добиваться возмездия, а потому любой оскорблённый мог рассчитывать по меньшей мере на хольмганг.

Бахвальство и оскорбления

В качестве отдельной культурной особенности скандинавов стоит отметить, что викинги придавали огромное, а порой даже судьбоносное значение каждому произнесённому слову. Ни одно бахвальство или оскорбление не должно было оставаться без доказательства правоты говорящего.

Если молодой воин заявлял, что захватит вражеское знамя, он захватывал вражеское знамя – или умирал, всё ещё пытаясь вырвать его из рук противника. Если даже простой землепашец поносил своего соседа, от него ожидалось появление на хольмганге.

В значительной степени и бахвальство, и оскорбление считалось среди скандинавов прямым аналогом брошенной перчатки, однако бросить такую метафорическую перчатку само по себе считалось отважным деянием. Неудивительно, что многие викинги проживали яркие, но чрезвычайно короткие жизни.

Кровавый орёл

Самым значимым видом возмездия считалось вырезание "кровавого орла": рассечение рёбер со спины и их разведение в сторону на манер птичьих крыльев. С игромеханической точки зрения вырезание кровавого орла требует одновременно проверки Ловкости + Холодного оружия со сложностью 6 и Силы + Атлетики со сложностью 8. Персонаж проходит каждую из этих проверок раз в четыре минуты. Самое *меньшее* число успехов засчитывается в общую сумму до тех пор, пока викинг не наберёт девять успехов.

Подобная казнь убивает любую смертную жертву, а вампирам наносит пять очков непоглощаемого аггравированного урона, заодно отнимая у них пять очков крови. Сам палач почти неизбежно проходит проверку нравственной дегенерации.

Сожжение чертога

Ещё одним громким, значимым видом возмездия считается сожжение дома противника. По очевидным причинам, подобное происходило только в случае настоящей гражданской войны или семейной распри – и должно было получить одобрение на всеобщем собрании.

К слову об убийствах

По очевидным причинам викинги не всегда убивали своих противников на эйнвигах. Иногда убийство совершалось и в более частных условиях. Тем не менее, сразу после убийства викинг должен был созвать тинг и сообщить о совершённом поступке. Как правило, на этом всё и заканчивалось: если только убийство не было подлым или необоснованным, никакого социального клейма убийцу не ожидало.

И напротив, совершение убийств *втайне* от окружающих – даже если никто не оспаривал сами мотивы этого преступления – считалось гнусным злодеянием. Особенно сильно от этого закона страдали вампиры, которые не могли просто показать на тинге обескровленный труп, рассчитывая при этом остаться в живых.

Глава вторая: Создание персонажа

Хотя это может показаться неочевидным, при создании персонажа вам следует уточнить у Рассказчика, какому периоду будет посвящена грядущая хроника. Действие типичной истории **Dark Ages: Vampire** разворачивается уже после обращения Скандинавии в христианство, однако вы (и Рассказчик) можете захотеть погрузиться в жизнь викингов только в самом начале христианского рассвета на Севере (приблизительно 900–1000 годы), а вероятно – и вовсе отказаться от христианских мотивов, создав историю о настоящих дохристианских викингах.

Кроме того, подумайте о коллективных стремлениях, подтолкнувших героев к объединению в одну группу. В отличие от других европейских стран, Скандинавия, Исландия и другие земли, принадлежащие викингам, отличаются сравнительно невысокой плотностью населения, а потому маловероятно, чтобы афтергангерам *пришлось* заключить друг с другом союз в целях банального выживания. В конечном счёте, для того чтобы подкрепиться кровью, вампиру достаточно прибегнуть к силам Анимализма или Превращения и подманить к себе несколько крупных животных.

- Хорошим и даже несколько очевидным решением будет сделать протагонистов членами одной группы налётчиков. В такой истории персонажи возглавляют отряд бойцов, плывущих на драккаре в богатые европейские земли.

- Другим аутентичным вариантом может быть игра за хускарлов, служащих своему ярлу во имя чести – и, вероятно, более приземлённых ресурсов. Более того, вы можете рассказать историю о гулях, помогающих друг другу выполнить приказы общего повелителя и одновременно с этим борющихся за титул излюбленного слуги.

- С исторической точки зрения скандинавские торговцы путешествовали по миру даже чаще, чем сами викинги. Странствие с группой торговцев может позволить вампиру жить по своим собственным правилам, сходя на берег вместе со смертными товарищами, втайне убивая столько жертв, сколько угодно его душе, и затем уплывая из деревни прежде, чем там вообще начнут искать преступника.

- В сущности, вампиры могут и сами торговать друг с другом. Даже самый влиятельный ярл не может иметь всего – а некоторые ресурсы вампиры попросту не способны "заказать" у торговцев. Поэтому у афтергангеров и их гулей всегда свободна целая ниша ночной торговли, сосредоточенной на поставке необычных ресурсов.

- Некоторых афтергангеров объединяли границы их географической территории. Вампиры, шедшие с первыми колонизаторами, после захвата новых земель нередко оказывались в абсолютном меньшинстве перед смертными массами. В тех краях, где жизнь била ключом – в Гренландии и Исландии, на Оркнейских, Фарерских и Шетландских островах – вампиры ещё могли перемещаться между отдельными поселениями, подыскивая себе место побезопаснее. Это же касается Данелага, хотя в конечном счёте викингам и пришлось его бросить. Однако в более бедных землях наподобие Винланда, Англии и Ирландии вампиров ждала жестокая борьба за свою вечную жизнь. Неудивительно, что многим из них приходилось объединяться друг

с другом вопреки личным разногласиям просто потому, что в обратном случае превосходящие силы смертных отыскивали бы их и перебили поодиночке.

- Поводом для объединения в одну группу обладали и миссионеры: вампиры, поверившие в Христа и решившие разнести Слово Божье среди своих живых братьев. По иронии судьбы, большинство из них ждала та же судьба, что и смертных миссионеров: насмешки, пытки, порабощение, казни и - в лучшем случае - вызовы на хольмганги со стороны заступников коренной веры.

- Наконец, некоторые афтергангеры выдавали себя за богов, спустившихся в мир людей. Иногда они даже убеждали смертных пожертвовать своей кровью ради обитателей Асгарда или другого божественного царства. С другой стороны, малейшее несоответствие роли бога могло привести к гибели незадачливого самозванца.

Имена

Многие викинги наследовали имена от своих отцов – например, нарекая себя Эрикссонами или Харальдсдаттерами. Впрочем, не реже они приобретали известность благодаря своей внешности, особенностям поведения или схожестью с богами из скандинавского пантеона. Именно этой традиции викинги обязаны характерным прозвищам наподобие Гуннара Великаньей смерти или Хрольфа Двухбородого. С игромеханической точки зрения вы даже можете связать прозвище с важными характеристиками персонажа наподобие его Атрибутов и Дополнений. Свои имена персонаж может получить даже благодаря Недостаткам: викингам был известен далеко не один Людвиг Седобородый, Ульрик Хромой или Лейф Одноглазый.

Наконец, как и в других культурах, некоторые персонажи известны своим необычным происхождением или значимыми (но не обязательно достойными) поступками. Например, если персонаж прибыл из дальних земель, его почти наверняка будут называть по родному краю (например, Ауд из Уппсалы или Хротгар Оркнейский). Если в прошлом персонаж совершил подлый (или великий) поступок, его могут называть Эриком Братоубийцей или, напротив, Хауталой Отважным.

Своим именем викинга может наделить и его ремесло. Например, знаменитый боец может ещё при жизни войти в легенды как Бьёрг Колочая Сталь, а красноречивый поэт – как Ульви Мёд Одина.

Новые Способности

Сказания

Владение этим Навыком позволяет протагонисту цитировать древние саги и притчи, выступать с ними в пиршественных залах или вдохновлять ими воинов перед битвой. Первые три уровня оценивают знание чужих сказаний. Обладание четвёртым и пятым означает, что персонаж и сам сочинил *по меньшей мере* одно сказание, которое знают в окрестных деревнях.

Не стоит и говорить, что особой привязанностью к сказаниям отличаются мёртвые викинги, состоящие в клане Тореадор.

Кораблестроение

Как и можно предположить из названия, этот Навык отвечает за построение и починку кораблей, поиск подходящих материалов на необжитой территории, оценку качества чужих судов и других элементов, связанных с корабельным делом.

Закон

Чем выше это Познание, тем лучше персонаж понимает, какие слова и в какую минуту следует говорить на собраниях, как смягчить обвинение в свой адрес или добиться строгого приговора для обидчика, как судить хольмганг и так далее. В Исландии, где законы соблюдались едва ли не строже, чем в других скандинавских странах, этим Познанием обладали даже подростки.

Знание рун

В скандинавском фольклоре руны играют одну из центральных ролей. Хотя в своей базовой форме они представляют собой простой символический алфавит, многие викинги связывали руническое письмо с колдовством и божественными посланиями – но порой и с безумием.

Мореходство

Это Познание отражает способность протагониста управлять кораблём, проводить его по узким водным путям и предпринимать шаги по спасению судна в критических ситуациях. При желании вы можете использовать эту Способность в качестве оценки навигационного опыта персонажа: например, третий уровень может означать, что герой был в Гренландии, Балтийском море и Северной Атлантике, а пятый – что он лично побывал в американском Винланде.

Известные руны

						
Fehu Possessions	Uruz Strength	Thurisa Gateway	Ansuz Signals	Raido Journey	Kano Opening	Gebo Partnership
						
Wunjo Joy	Hagalz Disruption	Nauthiz Constraint	Isa Standstill	Jera Harvest	Eihwaz Defense	Perth Initiation
						
Algiz Protection	Sowelu Wholeness	Teiwaz Warrior	Berkana Growth	Ehwaz Movement	Mannaz The Self	
						
Laguz Flow	Inguz Fertility	Othila Separation	Dagaz Breakthrough			

Особое Дополнение: Слава

Чем выше значение этого Дополнения, тем легче герою найти убежище, добиться аудиенции у великих вождей или просто снискать расположение противоположного пола. С другой стороны, любые проступки со стороны известного викинга могут считаться едва ли не худшими преступлениями, чем если бы он был простым бойцом или неприметным моряком.

Комбинированные Дисциплины

Медвежья кожа (Анимализм ••, Превращение ••••)

Впав в состояние безумия, вампир может вложить очко крови, чтобы наделить себя +2 очками Выносливости и Силы до возвращения в нормальное состояние. Более того, на протяжении этого времени он может поглощать любой урон, включая солнечный.

Освоить эту комбинацию можно за 18 очков опыта.

Когти Фенрира **(Стойкость ••, Превращение ••)**

Потратив одно очко крови и проведя целый раунд за трансформацией своих рук, вампир отращивает когти, наносящие +3 очка агgravированного урона. С другой стороны, попытка выполнять действия, требующие аккуратности, получает штраф -2.

Освоить эту комбинацию можно за 12 очков опыта.

Зимовка **(Анимализм ••••, Стойкость ••)**

Если вампир погружается в торпор по собственной воле, он может пройти проверку Выносливости + Выживания со сложностью 8. Каждый успех позволяет ему сохранить по очку крови вне зависимости от длительности торпора.

Освоить эту комбинацию можно за 18 очков опыта.

Новые Дороги

Виа Эйнхерьяр

Вампиры, следующие этой Дорогой, стараются жить по заветам Всеотца. Их удел заключается в совершении поступков, приносящих славу им лично и их ближайшим друзьям. Несмотря на религиозный характер Виа Эйнхерьяр – также известной как Дорога сражённых, – эти Каиниты не пытаются вести себя человечно или добродетельно. Они могут быть настолько жестоки и эгоистичны, насколько им позволяют их собственные представления о чести.

Виа Эйнхерьяр учит своих последователей Добродетелям Убеждённости и Самоконтроля.

Уровень	Грех
10	Кража или обман
9	Отказ бросить вызов слабому лидеру
8	Мольба о помощи
7	Отказ от убийства по соображениям совести
6	Отсутствие малейших попыток распространить сведения о своих деяниях
5	Скупость и другие низменные пороки
4	Совершение поступков, не достойных мужчины
3	Демонстрация страха или колебания в опасной ситуации
2	Бегство от опасностей и нарушение данного слова
1	Отказ принять вызов

Виа Эсиргард

Эта Дорога учит своих последователей чтить богов, внимать воле Нирн и играть ту роль, которую – по их собственному убеждению – дали им высшие силы. Несмотря на то, что скандинавские Каиниты считают эту философию добродетельной, одухотворённой и даже священной, в глазах большинства современных им европейцев она не имеет ничего общего с истинными достижениями души и разума. Следуя Виа Эсиргард, вампир вполне может грабить, насиловать, убивать и потакать другим тёмным страстям, которые в христианском мире считаются низменными или даже бесчеловечными.

Виа Эсиргард наставляет вампиров на путь Убеждённости и Самоконтроля.

Уровень	Грех
10	Непочтительное отношение к богам и людям, преданно служащим высшим силам
9	Отказ осудить предательство, трусость и другие недостойные виды поведения
8	Проявление страха, неоправданного милосердия и исступлённого тревоугодия
7	Обман друзей и союзников или кража их имущества
6	Причинение вреда доблестным людям
5	Питание кровью достойного человека без его разрешения
4	Святотатство (например, осквернение идолов или поддержание Веры Христовой)
3	Отказ наказать преступника, совершившего недостойный поступок
2	Совершение убийства втайне от окружающих и предательство союзников
1	Помощь демону, троллю, йотуну или другому служителю злых сверхъестественных сил

Новые Достоинства и Недостатки

Знание кеннингов (Достоинство ••)

Ваш персонаж прекрасно разбирается в кеннингах и других элементах скальдической поэзии. Пройдя проверку Интеллекта + Сказаний со сложностью 7, он может вспомнить (то есть услышать от Рассказчика) афоризм, который может помочь ему разобраться в текущей ситуации. Это не наделяет героя знанием будущего или информацией, которой он не владел раньше: просто показывает ему здоровое направление мыслей.

Драккар (Достоинство ••)

У вас есть драккар! Такой корабль трудно назвать удобным для длительных путешествий, его размер от планширя до киля не превышает двух метров, а грузоподъемность может не достигать и пятнадцати тонн – однако он прочен, быстр и хорошо подходит для набегов на ближайшие поселения.

Типичный драккар вмещает до 48 человек (хотя более комфортным будет плавание только с половиной команды), однако само Достоинство не предоставляет вампиру "бесплатных" последователей: ему нужно найти их самостоятельно. Теоретически драккар может вместить и гораздо большее число воинов, однако в этом случае ему придется идти исключительно в прибрежных водах, а команде придется высаживаться на сушу практически каждую ночь.

Кнорр (Достоинство •••)

Этот корабль гораздо больше драккара и способен вместить от двадцати до сорока тонн груза – однако он хуже приспособлен для схваток и в основном используется для торговых путешествий на дальние расстояния. Более того, его ключевым предназначением считается путешествие по морю, а не по внутренним водным путям (где он маневрирует заметно хуже драккара). Численность экипажа на таком судне обычно варьируется между двенадцатью и двадцатью четырьмя участниками.

Мстительная семья (Достоинство •••)

Ваш персонаж состоит в огромной семье, за которой давно закрепилась слава грозных и беспощадных воителей. Вы получаете +1 дайс к любым Социальным проверкам, связанным с убеждением и запугиванием других скандинавов, а в случае вашего попадания в плен семья предпримет любые действия, чтобы выволить вас из заточения. Более того, если вас постигнет Окончательная Смерть, будьте уверены, что семья разверзнет земную твердь, чтобы найти и казнить убийцу – хотя для вас это может уже не иметь значения.

Бесстрашная ярость (Достоинство ••)

Если какая-либо опасность (или противник) задевает вашу воинскую честь, вместо впадения в Ротшрек вы можете по доброй воле впасть в безумие гнева. Тем не менее, в этом случае вы не можете вкладывать Волю для временного контролирования своей ярости.

Валкуриэ (Достоинство •••)

Этим Достоинством могут обладать только женщины, выбравшие путь меча и крови вместо традиционной роли хранительницы очага. Может быть, вы убивали врагов наравне с мужчинами в военном походе, а может – сразили нескольких обидчиков на хольмганге. Так или иначе, при общении с другими скандинавами вы получаете +1 дайс: этот бонус касается даже взаимодействия с женщинами, которые также не могут не уважать вашу репутацию. В последующие годы таких воительниц станут называть искажённым, но более известным словом *валькирия*.

Родство с Люпинами (Достоинство •••, ••••• или ••••• ••)

Ваш персонаж заслужил уважение Детей Фенрира или, возможно, другого местного племени оборотней. Три очка позволяют вам поддерживать тайные связи ровно с одним другим оборотнем: вероятнее всего, другие Люпины не знают о вашей дружбе или не одобряют её. Пять очков позволяют вам дружить с целой стаей. На седьмом уровне этого Достоинства ваш афтергангер считается настоящим героем среди Люпинов: они могут не любить остальных ваших родичей, но они точно будут уважать лично вас.

Приобрести пятый уровень этой характеристики можно лишь обладая двумя очками Славы. Седьмой пункт требует Славы третьего уровня.

Учтите, что дружба с Детями Фенрира может вызывать гнев других племён наподобие ирландских Фианна.

Второе зрение (Достоинство •••)

Ваш афтергангер видит истинное обличье фей, гномов, альвов и других существ, которых некоторые смертные считают героями древних легенд. Даже самые могущественные существа, пытающиеся скрыть свою внешность за слоем колдовских чар, открывают вашим глазам свою сущность после успешной проверки Восприятия + Оккультизма со сложностью 8.

Предчувствие (Достоинство ••••)

Каким-то образом ваш персонаж понимает, что может случиться в будущем. Это не наделяет его настоящим предвидением, однако время от времени он просто знает, что ему следует сделать или произнести для достижения желаемого результата.

Приобретая это Достоинство, игрок должен определить сложность, с которой он будет проходить проверки этой способности. Варьироваться она может от 4 до 8. После развития Предчувствия вампир может в любую минуту вложить очко Воли и пройти проверку Интеллекта с означенной сложностью. В случае успеха игрок может задать Рассказчику вопрос о том, что ему следовало бы сделать в сложившихся обстоятельствах. Чем выше сложность проверки и чем больше успехов получил персонаж, тем точнее Рассказчику следует описать наилучший вариант действий.

Тем не менее, когда после использования этой силы вампир получает очко Воли (независимо от конкретного источника Воли), он снова проходит проверку Интеллекта с той же сложностью. В случае успеха или обычного провала он не получает этот пункт Воли. Полный провал понижает его запас Воли на единицу.

Знаторк рун (Достоинство •••••)

Даже будучи вампиром, ваш персонаж обладает и колдовскими чарами, описанными в книге **Sorcerer**. Персонаж может освоить по одной колдовской способности за каждое очко Знания рун (Способности, описанной ранее в этой главе).

Настоящий берсерк (Достоинство •••••)

Как и другие легендарные викинги, ваш персонаж способен впасть в ярость берсерка (которая не обязательно требует от него погружения в безумие). В этом иступлённом состоянии он получает +2 очка Силы, +1 уровень Выносливости и +3 пункта временного Здоровья. Кроме того, штрафы за раны сокращаются на -2 единицы.

Во время подобного всплеска эмоций персонаж не может носить броню и изменять обличье: если он пытается превратиться в волка или другое животное, "обычная" ярость сменяется традиционным безумием.

Открытый язычник или христианин (Недостаток •••)

Вы поддерживаете Веру Христову до начала христианизации Скандинавии или, напротив, сохраняете верность языческим традициям после того, как все ваши соседи уверовали в Евангелие. Это не имеет конкретного игромеханического отражения, однако вам следует ожидать проблем от своего ближайшего окружения. В сущности, вас могут вызвать на хольмганг просто ради того, чтобы посмотреть, как вас защитит ложный бог.

Законопослушность (Недостаток ••)

Несмотря на своё нечеловеческое состояние, ваш персонаж считается членом местного общества и подчиняется его законам. Он не может безнаказанно убивать людей, забирать их имущество или наносить оскорбление их чести. В случае проступка его могут объявить преступником и изгнать из селения – возможно, даже рассказав о его злодеяниях другим северянам.

Особенно часто этим Недостатком отличаются исландские афтергангеры.

Вражда с Люпинами (Недостаток ••••)

Оборотни недолюбливают любых кровососов, но к вам они питают поистине жгучую ненависть. Возможно, вы убили их друга на хольмганге или связались с тёмными силами, против которых борются все Люпины. Как бы то ни было, они сделают всё, чтобы прогнать вас с той территории, которую они привыкли считать своей.

Глава третья: Особые правила

В северных землях ночь может длиться не просто днями, а целыми месяцами. Начиная приблизительно с середины зимы, настоящая ночь приобретает продолжительность в шестнадцать часов – и этот срок начинает увеличиваться с каждым днём. В конечном счёте в самых северных частях Скандинавии единственным признаком дня становится несколькочасовой период сумерек.

Хотя по оккультным законам скандинавские афтергангеры всё ещё обязаны вкладывать по очку крови для поддержания жизни в своих мёртвых телах, они могут действовать недели и порой даже месяцы напролёт. Впрочем, учитывая, какое психическое давление оказывает на разум любого мыслящего существа поистине непрерывная деятельность, многие афтергангеры дают себе отдохнуть хотя бы несколько часов в день. Однако в критической ситуации вампир действительно может участвовать в схватках, интригах, охоте и другой ночной деятельности фактически без передыху.

Зимняя охота

В целом, такой период длится с середины сентября по середину апреля – и многие афтергангеры ждут этих месяцев как настоящих празднеств. Но, разумеется, даже эти золотые месяцы не лишены своих недостатков. Прежде всего, ночи в это время становятся не просто холодными, а практически невыносимыми. Рассказчик вправе назначать штрафы и даже отдельные проверки всякий раз, когда персонаж выходит наружу – а без тёплой одежды зимняя ночь на севере Скандинавии может стать последней даже для самого выносливого афтергангера.

Кроме того, найти пищу в такое время становится необычайно сложно. Люди не только сидят по домам, но и разжигают костры посреди своих залов или хотя бы затопливают горячие печи. Они постоянно держатся рядом на случай нападения голодных хищников. Что касается самих животных, то они встречаются настолько редко, что в отдельных местах вампирам приходится призывать их к себе при помощи Анимализма, чтобы у них появился хотя бы небольшой шанс насытиться их жизненной силой.

Если только это не ослабляет смысловую нагрузку вашей истории, охота в пустынных, заснеженных землях викингов должна стать полноценной частью игры. Если Рассказчик сводит охоту к простой проверке, он должен повысить сложность хотя бы на +1 пункт. В качестве альтернативы вампир может наткнуться на человека, скрывающегося за пределами поселения (например, на изгнанника, вражеского лазутчика или разбойника), однако это само по себе должно приводить к дополнительным затруднениям.

Охота на животных за пределами человеческих поселений *без* применения Анимализма требует проверок Восприятия + Выживания со сложностью 9. По зловещей иронии, охотиться на домашних животных может быть даже сложнее: Рассказчик вправе повысить сложность такой проверки до 10, чтобы отразить попытки вампира избежать внимания смертных. И разумеется, это правило введено специально для того, чтобы у персонажа всегда был соблазн пренебречь

скрытностью и напасть на животное (или даже смертного) на глазах у своих соседей. В этом случае ничто не мешает ему поесть досыта – после чего броситься наутёк и, вероятно, начать поиски нового поселения.

Летняя охота

И напротив, начиная с середины апреля продолжительность светлого времени суток начинает стремительно увеличиваться, пока в самых северных частях Скандинавии ночь не сокращается всего до трёх часов настоящей тьмы. Хотя вампир может действовать в первые мгновения сумерек, в целом конец весны, всё лето и начало осени считаются у афтергангеров временем своеобразной спячки.

Опять же, это касается только самых северных областей Скандинавии. Многие афтергангеры решают эту проблему, отправляясь в летнее путешествие в другие страны, нередко даже мигрируя на юг Финляндии или некоторые области Руси.

Те, кто не может или не хочет мигрировать в другие страны, сталкивается с помехами, которые – по иронии судьбы – напоминают проблему с зимней охотой. Поиск человеческих жертв за короткий ночной период требует от вампира любых подходящих проверок со сложностью 8 (а в крупных торговых поселениях даже 9). Более того, Рассказчику следует назначать штрафы за охоту на людей в предрассветное время.

Охота на животных за пределами поселения требует проверки Восприятия + Выживания со сложностью 7, однако в случае провала вампир может и не получить возможности предпринять ещё одну попытку до наступления рассвета.

Ярлы

Устав от проблем с охотой как в зимний, так и в летний период, некоторые вампиры находят кардинальное решение в виде открытого правления смертными. Викинги уважают силу, верят в богов и духов, а до наступления массовой христианизации не испытывают проблем со служением существам, которых в более поздний период они называли бы демонами. А потому некоторые афтергангеры объявляют о своём существовании нескольким преданным служителям, которые затем помогают им добиться власти над целым поселением.

Такие вампиры становятся ярлами и нередко оказываются достойными – по меркам викингов – и уважаемыми правителями. Другое дело, что они должны всецело полагаться на людей, готовых искать для них крупных животных, приводить к ним пленников или, в самые жуткие ночи, отдавать им собственную кровь. Не стоит и говорить, что вампир, открыто живущий среди людей, вполне может стать жертвой собственных подопечных всего после нескольких крупных неудач.

Путешествия

Если править людьми в открытую афтергангерам приходится только время от времени, то плавать с ними на одном судне, не открывая попутчикам своей личности, невозможно почти в буквальном смысле этого слова. Теоретически вампир может попробовать спрятаться в трюме, однако маленькие ладьи (вроде скуты) или военные корабли (вроде драккара) практически не имеют отдельных закрытых помещений для груза. Афтергангер вполне может спрятаться среди товаров, погруженных на кнорр или карфи – и многие вампиры этого периода путешествуют с викингами именно таким образом, – однако если команда обнаружит его, скорее всего, викинги просто выбросят его за борт или хотя бы вытащат наружу, где с некоторой вероятностью его будет ждать палящее солнце.

Другое дело, что некоторые афтергангеры вообще не связывались с людьми, набирая команды исключительно из других ночных обитателей Скандинавии.

Страндхогг

Учитывая предельную ограниченность (или даже отсутствие) грузового трюма, многие викинги путешествовали сравнительно налегке, находя пропитания во время регулярных высадок на берег. Такие высадки назывались *страндхоггами* и зачастую перемежали охоту и собирательство с нападениями на местных жителей. Впрочем, слишком частое нападение на одни и те же деревни заставляло их жителей либо уходить вглубь земель, либо организовывать более сложную защиту.

Случалось и так, что после успешного разграбления чужой деревни викинги обнаруживали, что недавние жертвы устроили за ними погоню на собственных кораблях – и заканчивались такие погони не обязательно новой победой викингов. Если персонажи хотят спрятаться от преследователей рядом с берегом, капитан может пройти проверку Сообразительности + Мореходства против аналогичной проверки преследователей. В случае провала этой попытки за персонажами начинается погоня по правилам, описанным ниже.

Вампиры пользовались страндхоггом в тех же целях, что и обычные викинги, однако в их случае охота могла проходить с дополнительными затруднениями из-за текущего времени года и местной погоды. Кроме того, если вампиры плыли вместе с живыми викингами, им нужно было успеть найти пропитание и вернуться на корабль прежде, чем смертные продолжат путь или даже начнут бегство от преследователей.

Разумеется, с этой проблемой не сталкивался никто из вампиров, путешествовавших исключительно со своей командой. Более того, известны афтергангеры, которые захватывали во вражеских деревнях пленников для подкрепления сил прямо посреди путешествия.

Погони

В случае преследования или бегства от вражеского корабля капитан *парусного* судна проходит проверки Восприятия + Мореходства – а драккары и кнорры принадлежали именно к парусным судам. Если персонажи находятся на гребном судне, вместо Восприятия + Мореходства капитан проходит проверку средней Силы гребцов (обычно 2 или 3) + Мореходства. Сумма успехов зависит от типа вражеского судна.

Тип корабля	Сумма успехов
Среднестатистическое торговое судно	2
Карфи, кнорр	3
Скута, драккар	5

Например, если капитан скуты преследует вражеский кнорр, ему нужно набрать всего три успеха, в то время как капитану кноррра необходимо набрать сразу пять.

Навигация

Для того чтобы проложить водный маршрут, викингу (мёртвому или живому) необходимо хорошо знать прибрежные ориентиры, уметь ориентироваться по звёздам или – что, вероятно, самое сложное – помнить о разнице в силе ветра в тех или иных частях моря.

Прокладка маршрута к европейским или североафриканским берегам требует проверки Интеллекта + Мореходства со сложностью 7. Выход в открытый океан для достижения берегов Исландии или Гренландии требует ориентации на положение солнца, что требует проверки Восприятия + Мореходства со сложностью 8. Не следует и говорить, что такой вариант недоступен вампирам, которым приходится ориентироваться по Полярной звезде. А это, в свою очередь, предполагает проверку Интеллекта + Мореходства со сложностью 6 (или 4, если Каинит пользуется навигационными инструментами).

Наконец, изучая выловленных рыб, наблюдая за китами, следя за направлением ветра или ориентируясь на особые разновидности водорослей, опытный мореход может определить своё местоположение, просто пройдя проверку Восприятия + Мореходства со сложностью 8.

Морские опасности

Дальние путешествия редко проходили без чрезвычайных, а порой даже катастрофических ситуаций. Прежде всего, даже не самый мощный ураган мог заставить волны стремительно наполнять судно водой, что грозило привести ладью к потоплению. С игровой точки зрения персонажам, застигнутым ураганом, необходимо пройти коллективную проверку Ловкости + Мореходства, чтобы вычерпать воду, в то время как капитан должен сделать отдельный бросок на Силу + Мореходство, чтобы удержать руль в правильном положении для балансирования судна. Сложность обеих проверок назначает Рассказчик.

В особенно сильный шторм кораблю редко удавалось избежать существенных повреждений. В такой ситуации Рассказчик делает бросок трёх дайсов, отражающих силу урагана. Сложность проверки зависит от скорости ветра и времени года. В целом вы можете ориентироваться на следующую таблицу.

- **Умеренный шквал:** сложность 5
- **Неспокойное море и дождь:** сложность 6
- **Сильный ветер в открытом море:** сложность 7
- **Летний шторм:** сложность 8
- **Зимний шторм, сильный дождь со снегом:** сложность 9

Кнорры, отличающиеся большей гибкостью, чем боевые суда, понижают эту проверку на -2 пункта. Провал в такой проверке означает, что корабль нуждается в починке. В случае полного провала судно начинает тонуть.

Другим заклятым врагом мореходов всегда оставались подводные камни, которые трудно различить в беспокойном море и особенно сложно заметить ночью. Рассказчик всегда может назначить проверку Восприятия + Мореходства со сложностью 7, в случае провала которой он объявляет, что корабль сел на мель или напоролся на камень. Обычно такой корабль можно столкнуть с мели или починить за несколько часов, однако в случае полного провала корабль пробивает дно и начинает тонуть.

Вампиры и потопление

Хотя вампиры не дышат, попадание в ледяную воду само по себе может нанести урон их организму (не говоря о телах их смертных товарищей). Более того, если афтергангер не приложит все усилия к тому, чтобы достигнуть берега вплавь, его коченеющее тело быстро начнёт погружаться всё глубже в воду, пока на глубине нескольких десятков метров давление не достигнет критической отметки. Даже самые выносливые афтергангеры, наделённые Стойкостью, рискуют погибнуть при погружении на морское дно.

Сражения на палубе

Самой неочевидной проблемой, ожидающей бойца во время сражений на палубе, считается сохранение баланса. Любой опытный викинг знал бойцов, которые погибли, просто потеряв равновесие и рухнув в холодную воду в доспехе. По умолчанию такая участь ожидает любого, кто допустит полный провал в любой Физической проверке во время боя на палубе. Если игрок намеренно хочет столкнуть врага за борт, ему достаточно объявить об этом Рассказчику, однако даже в случае успешной проверки враг получает возможность ухватиться за борт судна, пройдя дополнительную проверку на Ловкость + Атлетику со сложностью 8.

Морские чудовища

Многие старые викинги рассказывают о змееподобных созданиях, кроющихся в морской пучине. Некоторые из них достигают размера кнорра или драккара. Другие настолько огромны, что в иных легендах им приписывается способность обернуться вокруг всего мира. Насколько правдивы эти предания, должен решить Рассказчик, но если подобные существа действительно населяют моря Скандинавии, учтите, что в легендах викингов они часто описываются как глупые, даже если и могущественные создания. Даже линнорм – прямой аналог дракона в мифологии викингов – напоминает скорее животное, чем разумного демона из западноевропейского фольклора.

Основание поселения

Хороший ярл умел не только выбрать ценную добычу, повести народ на войну или защитить своё поселение. Он умел основать новую деревню викингов в неизвестных землях. Даже такие характерные для викингов территории, как Исландия или Шетландские острова, некогда были основаны смельчаками, рискнувшими заплывать так далеко, как не удавалось ещё никому из их соплеменников.

С игромеханической точки зрения поиск удачного места для поселения требует хотя бы нескольких часов осмотра территории и проверки Восприятия + Выживания со сложностью 8 со стороны лидера викингов (впрочем, саму проверку чаще всего проходит Рассказчик, не раскрывающий игрокам её результаты). Если поселенцы специально задерживаются на неделю для поиска наиболее удачных мест, сложность падает до 7.

Вне зависимости от результатов проверки (опять же тайной), поселенцы ищут ровные пахотные земли и удобный берег, на котором и сейчас, и в дальнейшем смогут стоять корабли. Пока основная часть воинов ищет еду и воду в окрестностях, остальные строят общий чертог для ярла, дозорную башню, деревянный вал и прибрежный дом для хранения и построения кораблей.

Если время года ещё подходит для сева, викинги вспахивают землю и бросают в неё здоровые семена. Тем временем скоту позволяют съесть столько растительности, сколько возможно до прихода зимы.

В сущности, зима и становится главным испытанием поселения. И если первую можно назвать общей проверкой пригодности выбранного места для проживания, то вторая и третья зима окончательно определяют, будут ли викинги жить в этом незнакомом краю.

Вспомните результат первой проверки (Восприятия + Выживания со сложностью 8 или 7). В случае **полного провала** Рассказчик говорит игроку, что поселение идеально подходит для возведения поселения – но с приближением зимы викинги понимают, что им здесь просто не выжить. В случае **провала** Рассказчик открыто говорит о неудачном выборе места. Следующую проверку на основание поселения можно пройти только через неделю плавания.

Один успех означает, что добрая половина викингов умирает зимой от болезней и голодания, но поселению удаётся выстоять. **Два** успеха сокращают число погибших до трети.

Получив **три** успеха, ярл гарантирует, что его поселение перенесёт зиму без каких-либо трагедий. **Четыре** успеха ещё и предоставляют ярлу по одному автоматическому успеху в ближайших двух проверках на выживание (по системе, описанной буквально в следующем абзаце).

С приходом второй и третьей зимы вопрос выживания поселения начинает зависеть уже не от выбора места (эта сторона колонизации уже проходила испытание в первую зиму), а от умения ярла распределять ресурсы. Каждую зиму он проходит проверку Сообразительности + Сенешаля (описание этого навыка ждёт читателя в книге **Dark Ages: Vampire**). Первая проверка проходит со сложностью 8. Если она приносит ярлу четыре успеха, следующая проверка получает один автоматический успех. Вторая проверка понижает сложность до 7.

Учтите, что вампирам приходится выживать по тем же правилам, что и остальным. Они могут обладать полным иммунитетом к заболеваниям и обычному голоду, но если они не смогут питаться кровью животных или врагов, им придётся искать добычу среди ближайших соседей. А это, в свою очередь, может сказаться на шансах всего поселения перенести очередную зиму.

Если поселение выдерживает наступление трёх первых зим, оно окончательно доказывает своё право на существование. Отныне и сам ярл, и его преемники смогут стяжать славу в этих краях, рассказывая потомкам о славных деяниях старины, которые привели их в эти места.

Отряды

Афтергангеры редко прячутся от людей с той же старательностью и частотой, что и Сородичи южных земель. Прежде всего, среди викингов бытует не так уж много поверий о злобных, порочных и неисправимо греховных обитателях ночи. Все эти представления придут позже, с окончательным укоренением христианства, однако долгое время вампиры считались просто опасными соседями – или даже посланниками богов, в зависимости от того, как подавал себя сам афтергангер.

В дополнение к этому следует понимать, что викинги придавали колоссальное значение силе данного слова. Если вампир давал смертным клятву помогать им в час беды, те могли дать клятву не трогать его или даже служить ему самому.

Наконец, афтергангеры могут похвастаться званием редких вампиров в истории человечества, которые собирали поистине огромные стаи гулей. Известны ночные ярлы и капитаны драккаров, которые были способны вести на битву до тридцати пяти воинов, преданных им из-за обещания поделиться кровью. И кто знает, не встречались ли в заледенелых краях Скандинавии ярлы, поддерживающие ещё более крупные отряды гулей?

Само собой, напоить такую свору голодных гулей собственной кровью практически невозможно, а потому ярлы и капитаны из числа афтергангеров чаще всего заключали сделки с другими вампирами. Технически это означало, что гули принадлежали разным хозяевам, однако поскольку те хозяева, в свою очередь, подчинялись одному господину (нередко связанные с ним узами крови), лидер этого демонического отряда и вправду обладал колоссальной властью над всеми тремя-четырьмя десятками гулей.

Ближайшие помощники ярла или капитана назывались хускарлами. Чаще всего они представляли собой самых надёжных, проверенных гулей, которые не только защищали афтергангера от дневных угроз, но и помогали всему поселению. Разумеется, под воздействием психического давления, известного любому гулю, хускарлы быстро утрачивали человеческие представления о добре и зле и превращались в жестоких, эгоистичных людей, готовых на всё ради очередной капли проклятой крови.

Впрочем, ничто не мешает вампиру сделать хускарлом и обычного смертного, обладающего представлениями о чести, близкими и самому афтергангеру. Более того, некоторые афтергангеры делают своими хускарлами и других вампиров – особенно из числа эйнхерьяр, которые с радостью отдадут свою вечную жизнь за ярла, если это послужит дальнейшему прославлению их имени.

В конце концов, для настоящего викинга не существует награды выше, чем доблестная, почётная смерть.